



REGULAMENTO GERAL

Presidente Epitácio, 2025



DAS FINALIDADES

Art. 1º – A competição “PEP Invitational” do Campus Presidente Epitácio têm como finalidades:

- a) Integrar todos os estudantes do Instituto Federal Campus Presidente Epitácio por meio dos e-sports;
- b) Propiciar um ambiente para prática em esportes eletrônicos e troca de experiências entre estudantes;
- c) Realizar a etapa local e seleção dos atletas que representarão o Campus de Presidente Epitácio na fase Estadual do E-JIF.

DA ORGANIZAÇÃO, DIREÇÃO E EXECUÇÃO

Art. 2º – A organização do “PEP Invitational” do Campus Presidente Epitácio ficará sob a responsabilidade da Associação Atlética Acadêmica do Instituto Federal de São Paulo Campus Presidente Epitácio.

Art. 3º – O período de inscrição será de 21 a 28 de abril de 2025.

Art. 4º – O chaveamento será divulgado dia 29 de abril de 2025.

Art. 5º – A competição terá início dia 30 de abril de 2025 com as partidas dispostas no chaveamento a ser divulgado.

DOS PARTICIPANTES E INSCRIÇÕES

Art. 6º – Poderão participar dos Jogos os estudantes do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo Campus Presidente Epitácio que:

1 – Estejam devidamente matriculados e frequentando regularmente cursos presenciais de elevação de escolaridade. São considerados cursos de elevação de escolaridade os Cursos Técnicos (Concomitante, Subsequente, Técnico Integrado ao Ensino Médio), Cursos Superiores (Bacharelados, Licenciaturas e Tecnologias) e Pós-graduação (Stricto e Lato sensu);

Art. 7º – Cada estudante inscrito poderá disputar todos os jogos disponíveis. A Comissão Organizadora não se responsabiliza por coincidência de horário dos jogos.

Art. 8º – A inscrição deverá ser feita somente pelo IGL da equipe, em caso de modalidades individuais, casa estudante-atleta fará sua inscrição única.

Parágrafo único – Em caso de inscrição individual em jogos “coletivos”, a Comissão Organizadora não se responsabiliza pela falta de equipes ou vagas para encaixe.

DAS MODALIDADES

Art. 9º – As modalidades dos Jogos Interclasse do Campus Presidente Epitácio serão:

Modalidade	Nº de equipe/atleta
Counter-Strike 2	1 equipe contendo 05 (cinco) estudantes titulares e no máximo 05 reservas.
Valorant	1 equipe contendo 05 (cinco) estudantes titulares e no máximo 05 reservas.
League Of Legends	1 equipe contendo 05 (cinco) estudantes titulares e no máximo 05 reservas.
Free Fire	1 equipe contendo 04 (quatro) estudantes titulares e no máximo 01 reservas.
Xadrez Online	Inscrição individual.



DOS JOGOS

Art. 11º – As disputas serão realizadas em estrita obediência às regras vigentes no **REGULAMENTO ESPECÍFICO** de cada modalidade, nas datas e horários a serem determinados pela Comissão Central Organizadora.

Art. 12º – **A presença dos estudantes-atletas na plataforma que ocorre a partida é de total responsabilidade da equipe.**

§1º A equipe ou estudante-atleta que não comparecer à plataforma de partida no horário determinado pela Tabela Oficial, será considerado(a) perdedor(a) e terá a ausência analisada.

§2º Problemas enfrentados por qualquer estudante-atleta **antes do início do jogo** não prejudicarão o prosseguimento do mesmo, devendo a sua respectiva equipe arcar com o ônus da situação.

§3º Problemas enfrentados por qualquer estudante-atleta **após o início do jogo** não prejudicarão o prosseguimento do mesmo, devendo a sua respectiva equipe arcar com o ônus da situação.

Parágrafo Único – A tabela de jogos será divulgada no dia 29/04/2025 através das redes sociais da Atlética, do Campus e do Site Oficial. Havendo mais jogos no mesmo dia, estes serão disputados com intervalo máximo de 10 minutos após o término da disputa anterior;

§1º A tolerância de horário para ser aplicada a derrota por **W.O. (Without Opponent)** é de **10 minutos** em cada partida.

§2º Cada equipe poderá ser inteiramente feminina, masculina ou mista.

COUNTER-STRIKE 2

Art. 13º – Restrições e proibições podem ser adicionadas, a qualquer momento, antes ou durante uma partida, caso existam bugs conhecidos ou qualquer outro motivo determinado por critério da Coordenação da Modalidade.

Art. 14º – A organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão;

Art. 15º – Todas as equipes devem aguardar a liberação da Coordenação de Modalidade para iniciar seus confrontos, assim como estar ciente de todas as regras impostas.

Art. 16º – Em caso de empate entre equipes, a sequência para aplicação de critério de desempate é a seguinte:

- I - Primeiro critério de desempate: Ausência de derrota por **W.O. (Without Opponent)**;
- II - Segundo critério de desempate: confronto direto;
- III - Terceiro critério de desempate: Maior quantidade de rounds vencidos na fase de grupos;
- IV - Quarto critério: Menor número de rounds perdidos na fase de grupos;
 1. Ficando duas ou mais equipes empatadas neste critério, volta-se ao item I.
 2. Se não houver como realizar o desempate novamente, segue-se para o próximo critério;



V - Quinto critério de desempate: Novo confronto direto entre as equipes empatadas (jogo único);

Art. 17º – As partidas serão em formato de MD3 com picks e bans.

Art. 18º – Durante o momento da partida, não será permitida a comunicação entre equipes,

Art. 19º – Os jogos serão realizados via servidor VALVE.

Art. 20º – A seleção para a equipe representante do Campus PEP para a fase Estadual do E-JIF fica a critério do IGL da equipe campeã, podendo juntar equipes.

VALORANT

Art. 22º – Todos os(as) estudantes-atletas devem estar cientes de todas as regras, programação, formatos da competição e demais informações.

§1º Ao participar da competição todos os jogadores concordam com os termos e condições estabelecidos neste regulamento.

§2º Os estudantes-atletas devem:

- I** - Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;
- II** - Possuir uma conta do jogo [Valorant](#) em boas condições. Esta conta deve ser válida, não suspensa, e de uso de apenas uma única pessoa;
- III** - Não ter vínculo de natureza profissional com a empresa Riot Games, nem apresentar parentesco em primeiro grau com funcionários da referida;
- IV** - Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade.

Art. 23º – Durante esta competição haverá um ou mais juizes responsáveis pelas partidas, que poderá conferir a identidade dos estudantes-atletas, caso julgue necessário.

Parágrafo Único - O nome de usuário no jogo (Riot ID) dos estudantes-atletas não pode ser ofensivo, discriminatório ou conter linguagem imprópria.

Art. 24º – Serão adotadas as seguintes configurações para todas as partidas:

- I** - As disputas ocorrerão em partidas personalizadas;
- II** - O capitão da equipe da esquerda na tabela oficial é responsável pela abertura e configuração da sala e deverá passar o código de acesso ao capitão da equipe da direita (utilizando o servidor Discord);
- III** - Os capitães devem chamar para a sala os demais integrantes das equipes;
- IV** - Formato 5v5 (cinco jogadores em cada equipe).
- V** - Definição do Mapa:



1. Os mapas serão sorteados no ato da formação da tabela, durante a reunião técnica com os chefes de delegação, para a fase de grupos;
2. Na fase eliminatória simples, os mapas serão decididos com ferramenta online de banimento de mapas (o processo será orientado pela organização);
3. **Os mapas utilizados serão aqueles contidos na rotação de mapas competitivos oficiais no momento da competição.**

VI - A opção “permitir cheats” deverá estar desligada;

VII - A opção “modo torneio” deverá estar ligada;

VIII - A opção “prorrogação: vença por dois” deve estar ligada;

IX - A opção “jogar por todas as rodadas” deve estar desligada;

X - A opção “ocultar histórico de partidas” deve estar desligada;

XI - Quantidade de rounds: Seguirá o padrão de melhor de 24 rounds (vencedor com 13 rounds);

XII - Parâmetros contabilizados: rounds vencidos e perdidos;

XIII - Poderão assistir à partida os Técnicos das Equipes e membros da Comissão Organizadora que porventura venham a realizar a transmissão da partida.

1. Em caso de transmissão, o capitão da equipe que configurou a sala será o responsável por passar o código de acesso à equipe de transmissão.

XIV - Chat/Canal de voz: Discord;

Art. 25° – A determinação de qual equipe deve estar no “Ataque” e “Defesa” será realizada:

§1° Por sorteio para a primeira partida em MD3, com o perdedor escolhendo se prefere atacar ou defender na partida seguinte.



LEAGUE OF LEGENDS

Art. 26º – Os nomes de invocador deverão permanecer os mesmos desde o ato da inscrição até o final do evento.

- I - Caso algum estudante-atleta realize a alteração do nome de invocador o mesmo será suspenso por um (1) jogo, não podendo atuar na próxima partida de sua equipe. Nos casos em que este estudante-atleta seja necessário para que se complete o número mínimo de participantes, será automaticamente atribuída a derrota por W.O. à equipe.

Art. 27º – Os estudantes-atletas deverão utilizar as suas próprias contas para a competição;

Art. 28º – Serão adotadas as seguintes configurações para todas as partidas:

- I - Mapa: Summoner's Rift;
- II - Formato 5v5 (cinco jogadores em cada equipe).
- III - Definição do Lado do Mapa: Sorteio (MD1) ou Sorteio e Escolha (MD3);
- IV - Tipo de partida: competitivo;
- V - Parâmetros contabilizados: tempo para a vitória (com a destruição do Nexus);
- VI - Permitir Espectadores: Todos;
- VII - Servidor: Brasileiro;
- VIII - Chat/Canal de voz: Discord;
- IX - Programa Gerenciador do Torneio: Battlefy;

Art. 29º – Os nomes de invocador (RiotID) de todos os estudantes-atletas registrados no Battlefy **deverão ser exatamente os mesmos** que aqueles constantes do cliente do jogo (League of Legends).

Art. 30º – A partida deve ser interrompida quando:

- a) O saque “queimar” a rede;
- b) O adversário não estiver preparado para receber o saque (desde que não tenha tentado rebater a bola);
- c) Houver um erro na ordem do saque, recebimento ou lado;
- d) Foram as condições de jogo perturbadas.

Art. 31º – Restrições e proibições podem ser adicionadas a qualquer momento, antes ou durante uma partida, caso existam bugs conhecidos com Campeões, Skins, Runas ou Feitiços de Invocador, ou por qualquer motivo determinado pela Coordenação da Modalidade.

Art 32º – A organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão;

FREE FIRE

Art 33º – A sala será com a opção de “reviver” desabilitada;

Art 34º – Um jogador do time precisa de Tag que identifique a equipe e deverá entrar em primeiro no Slot;

Art 35º – Rotatividade de Jogadores: A troca entre um jogador titular e o jogador reserva poderá acontecer entre rodadas inteiras e entre as partidas de uma mesma rodada.



Art 36° – Ausência de Jogador ou Equipe: Cada partida terá tolerância de cinco (5) minutos após o tempo previsto - criação da sala - para iniciar. Caso algum jogador ou equipe não compareça no horário estabelecido, a equipe deverá entrar incompleta na partida, ou não ganhará pontos na rodada, sendo considerado desistência (W.O. - Without Opponent).

Art 37° – Propriedade de Contas: Os jogadores devem usar suas próprias contas de Free Fire. Se for detectado que um participante está usando a conta de outro jogador, o participante e a equipe serão desclassificados imediatamente.

Art 38° – Utilização dos Personagens: Não há restrições nos requisitos de personagem, classificação, habilidade, equipamento, vestuário, moda, cofre ou coleção, a menos que estejam presentes erros que afetem a competição, os quais deverão ser informados com a maior antecedência possível. Se utilizada uma característica de jogo restringida, a Coordenação de Modalidade se reserva o direito de desclassificar o jogador e equipe que estiver descumprindo a regra.

Art 39° – As pontuações de todas as fases serão atribuídas conforme o quadro a seguir.

PONTUAÇÃO POR PARTIDA	
1° Colocado	12 pontos
2° Colocado	9 pontos
3° Colocado	8 pontos
4° Colocado	7 pontos
5° Colocado	6 pontos
6° Colocado	5 pontos
7° Colocado	4 pontos
8° Colocado	3 pontos
9° Colocado	2 ponto
10° Colocado	1
11° Colocado	Não pontua
12° Colocado	Não pontua
Pontuação adicional por abate (kill): +1 ponto	

§1° - Critérios de Desempate: Caso duas ou mais equipes empatem na pontuação, os desempates serão realizados de acordo com os seguintes critérios:

- I - 1° Critério: Soma de Booyahs (vitórias).
- II - 2° Critério: Soma de abates (kills).
- III - 3° Critério: Colocação na última queda em que as equipes empatadas participaram juntas.
- IV - 4° Critério: Confronto adicional entre as equipes empatadas.



XADREZ ONLINE

Art. 40° – Os(As) estudantes-atletas devem:

- §1° - Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;
- §2° - Possuir uma conta no Lichess.org em boas condições. Esta conta deve ser válida, não suspensa, e de uso de apenas uma única pessoa;
- §3° - Possuir conta no Google para acesso ao serviço do Google Meet;
- §4° - Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade.

Art 41° – O(A) estudante-atleta que tiver inscrição homologada deve juntar-se à equipe “PEPInvitational 2025” do Lichess. Poderá jogar apenas o(a) atleta que constar dessa equipe.

- §1° - O link para inscrição na equipe será disponibilizado aos chefes de delegação com antecedência de ao menos um dia do início da competição;
- §2° - Caso estudantes-atletas cujas inscrições não tenham sido homologadas se juntem à equipe, os mesmos serão removidos.
 - I - Caso alguma rodada ocorra com a presença de algum estudante-atleta com inscrição irregular, todas as partidas disputadas por este estudante-atleta serão creditadas e pontuadas como vitória para o adversário.
 - II - Se algum atleta, técnico ou chefe de delegação perceber a presença irregular de estudante-atleta, o mesmo deve informar imediatamente à comissão para a remoção rápida do indivíduo das disputas.

Art 42° – Durante esta competição será utilizada a arbitragem da plataforma Lichess.

PARÁGRAFO ÚNICO - Se necessário, um representante da Comissão Técnica poderá intervir na arbitragem a qualquer momento e instituir penalidades a qualquer estudante-atleta.

Art 43° – O uso de computador ou outro equipamento para cálculo de lances é vedado pelo Lichess, que pune automaticamente o(a) infrator(a) com a eliminação dos pontos e banimento do usuário.

Art 44° – Ficará a critério da Coordenação de Modalidade aplicar punições com relação aos casos de desconexões, propositais ou não, pausas e atitudes desonestas.

NOTA GERAL PARA MODALIDADES COLETIVAS

Art 45° – Todos os(as) estudantes-atletas devem estar cientes de todas as regras, programação, formatos da competição e demais informações.

Art 46° – A Organização do torneio fornecerá um servidor no aplicativo Discord.



- §1º** O link para o servidor será enviado aos IGL'S (In Game Lider's).
- §2º** Os participantes que ainda não possuem o aplicativo, poderão baixá-lo através do site <https://discord.com/new>.
- §3º** Todos os jogadores deverão participar do servidor fornecido.
- §4º** O nome de usuário e apelido no servidor deverá seguir o padrão: Sigla do Time + nome + nome de usuário. Ex.: EXP - Rodrigo - Leroy.
- §5º** As equipes deverão utilizar os canais do servidor para seu chat de voz durante as partidas.
- §6º** Os canais de voz poderão ser monitorados pela Organização do evento, a fim de detectar fraudes ou condutas inadequadas.

